

## PRÁCTICA 2. PARTE II – WebGL CON THREE.JS

### PONDERACIÓN FINAL: 10% DE LA NOTA FINAL DE LA ASIGNATURA

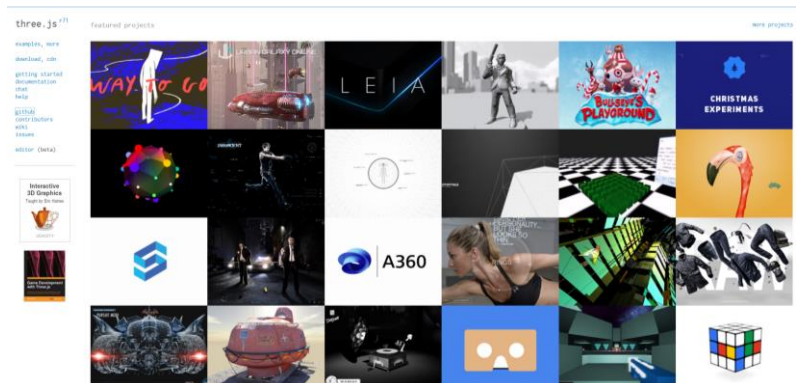


#### OBJETIVOS

- Comprender la estructura básica de una aplicación WebGL usando la librería three.js
- Desarrollar una escena básica con Three

#### RESUMEN DE LA SESIÓN

En la web [www.threejs.org](http://www.threejs.org) se encuentra un ingente material con ejemplos y documentación de Three.js así como un repositorio GIT para descargarse la última versión.



#### A ENTREGAR

Tras esta práctica, el alumno podrá entregar un archivo HTML y uno o varios .js que muestre una escena 3D con los siguientes requisitos:

- Planeta tierra texturizado con rotación sobre su eje y alrededor del Sol, que también estará en la escena.
- Luna texturizada siguiendo su órbita alrededor de la tierra.
- Al hacer clic en la escena, para la rotación de la luna.
- Fuente de luz como si fuera el sol.

FECHA TOPE ENTREGA: 26/05/2015